KONAMI

取扱説明書

振動パック対応

RZ010-J1

NINTENDO64

NUS-NBAJ-JPN

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

KONAMI



NBA IN THE ZONE '98

NBA インザゾーン'98

KCEO
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト「NBA IN THE ZONE '98」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警　告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注　意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警　告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。

●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。

●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

NBA IN THE ZONE '98

CONTENTS

本製品内で使用されている全ての写真と映像は、NBA1996-1997シーズンのものです。本製品内に登場するNBA選手は、1997年10月31日現在のものです。

ゲームの操作方法

Game Controls

● コントローラの設定は「Game Config」で変更できます。
※ 詳しくはP.34をご覧ください。

コントローラの使い方：オフェンス



コントローラの使い方：ディフェンス

ポーズ、設定変更

STARTボタン

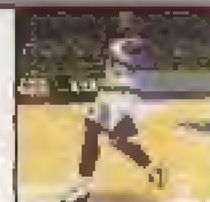
方向、移動

3Dスティック

バックラン

R ＋ 3Dスティック

Rトリガーボタンを押したままプレイヤーの向きの反対に3Dスティックを入れる。





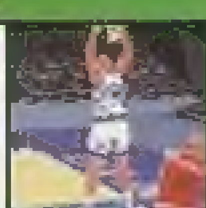


ダッシュ

Z

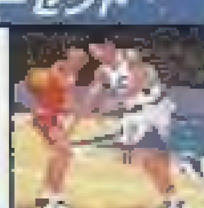
ブロックショット

B



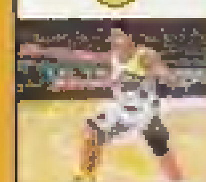
スティール/インターセプト

A



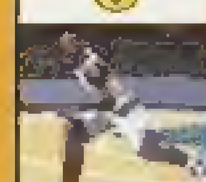
パスコースチェック

C◁



ドライブ

C▽

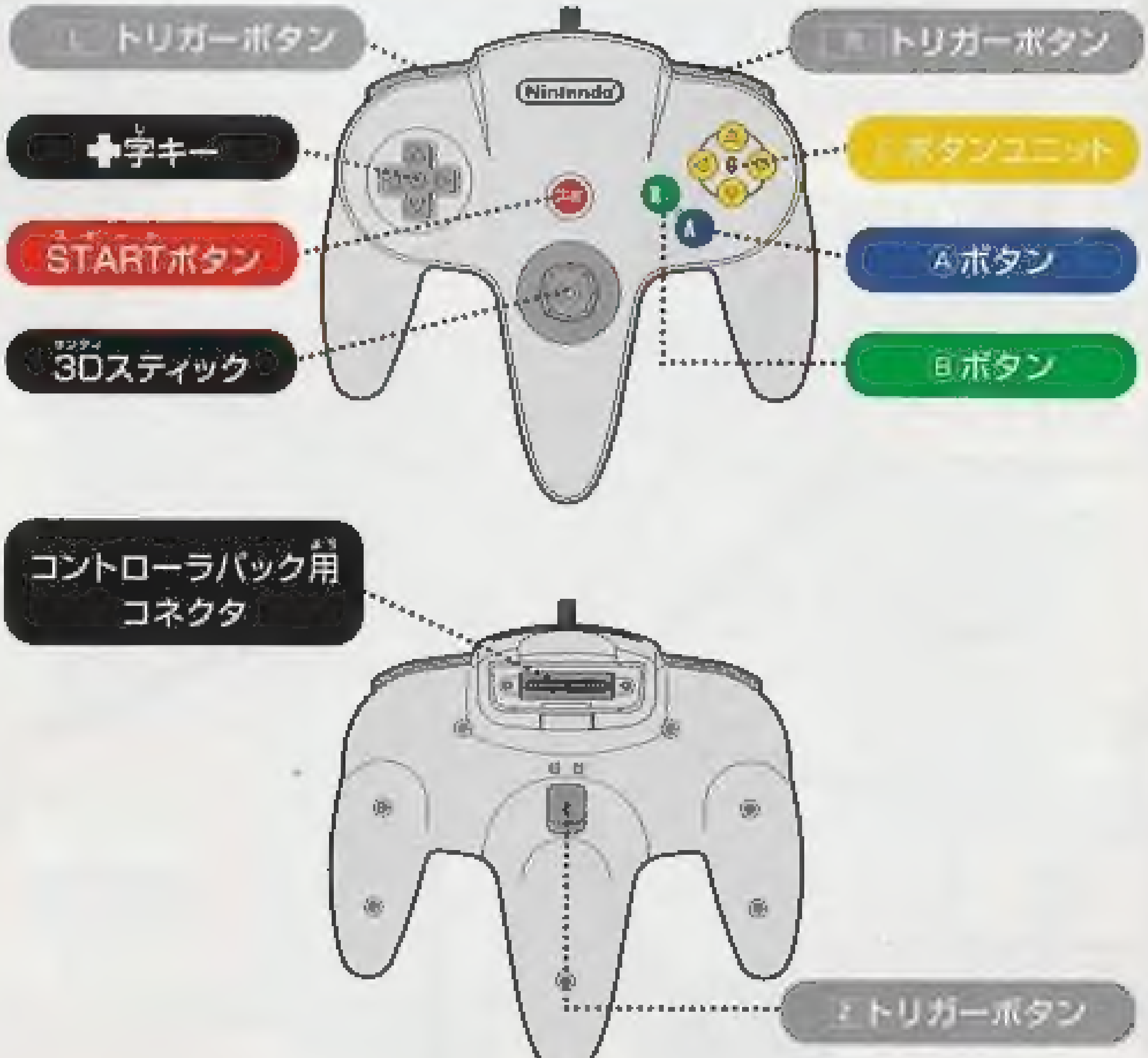


操作選手の切り替え

C▷

コントローラの操作方法

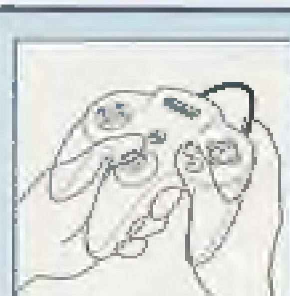
コントローラ各部の名称



コントローラの握り方

「NBA IN THE ZONE '98」は試合中、コントローラをライトポジションで操作します。

★ゲームのプレイヤー操作はP.16をお読みください。



NINTENDO 64 コントローラについて

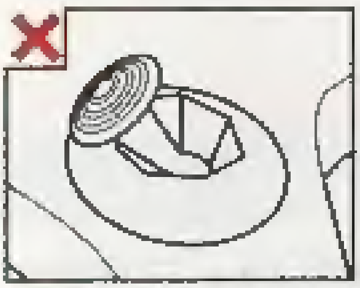
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



ニュートラルポジション

正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

コントローラコネクタへの接続について

このゲームは1～4人でプレイできます。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。

正しく接続しないとゲームができません。(1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください。)また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。

Introduction

コントローラパックについて

「NBA IN THE ZONE '98」はコントローラパック(別売)を使うと、データのセーブ、ロードができるようになります。

■「NBA IN THE ZONE '98」のデータ保存の内容

- 「Playoffs」の試合データ
- 「Season」の試合データ
- 「Playoffs」「Season」の「Stats」データ
- 「Options」「Game Config」データ
- プレイヤーエディット、チームエディットの各Set Up画面で作成したデータ

コントローラパック使用時の注意

- ◆ コントローラパックは別売です。
- ◆ コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
- ◆ コントローラパックが装着されていないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
- ◆ ゲーム中のデータをバックアップするのは1Pコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1Pコントローラにコントローラパックを差し込んでください。1Pコントローラ以外にコントローラパックが装着されていても、ゲームのデータはセーブされません。

ノート（セーブファイル）の作成

コントローラパックの保存領域は123ページにわかれています。
「NBA IN THE ZONE '98」は保存領域を全ページ必要とします。

1. タイトルデモの後、このゲームのノートがコントローラパックにない場合、STARTボタンでノート作成画面が表示されます。ノートを作成する場合は、「はい」を選んで、Ⓐボタンで決定します。

★ コントローラパックに他のゲームノートがある場合、ノートが作成できません。この場合、コントローラパックのノートの消去を行うか、新しいコントローラパックを用意してください。
ノートの消去方法については、下の「コントローラパックのノートの消去」をご覧ください。

◆ 「いいえ」を選ぶとノートは作成されず、ゲームのデータはセーブできません。

コントローラパックメニュー

コントローラパックに保存されたノートをすべて見ることができます。
また、いらなくなったノートの消去も可能です。

1. コントローラパックを1Pコントローラに装着した状態で、STARTボタンを押しながら本体の電源を入れてください。コントローラパックメニュー画面が表示されます。

2. コントローラパックメニュー画面でセーブされたゲームデータ、コントローラ、コントローラパックの接続状態が確認できます。

■ コントローラパックのノートの消去

1. コントローラパックメニュー画面で3Dスティックで消したいノートにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

2. ウインドウの「はい」を選び、Ⓐボタンでノートが消去されます。

◆ 一度消去したノートは元にはもどらなくなりますので、ノートの消去はよく確認して行ってください。

コントローラパックのエラーメッセージについて

ノートの作成、ノートの消去等でエラーメッセージが表示された時は、下記の操作を行ってください。

■「空き容量が足りません。このままゲームを始めるとセーブする事が出来ません。セーブするためにはコントローラパックに123ページの空き容量が必要です。」

コントローラパックにある全てのデータを消去するか、新しいコントローラパックを用意して下さい。

■「コントローラパックが見つかりません。このままではセーブする事は出来ません。セーブするためにはコントローラパックを差し直してもう一度電源を入れ直してください。セーブをおこなわない場合はそのままAボタンでゲームを始めてください。」

コントローラパックが装着されていません。このままでもゲームはできますが、セーブができません。一度電源を落とし、コントローラパックを装着してゲームをプレイすることをお薦めします。

■「ノートがありません。セーブするためには新しいノートが必要です。「IN THE ZONE '98」ノートを作りますか。」

このゲームのノートがない場合に表示されます。ノートを作る場合は「はい」を選んで下さい。

■「コントローラ1（～4）にさしこまれたコントローラパックに異常が見つかりました。正しくさしこまれていないかデータが正しくありません。」
「もう一度コントローラパックをさしこみ直す。」
「データを修復する。修復をおこなった場合にはいままでのデータが失われる事があります。」

このエラーメッセージは、コントローラパック自体が壊れた場合、もしくはノートが壊れ、なおかつそれが消せない場合、またどのエラーにも当てはまらない場合に表示されるメッセージです。

1. 「もう一度コントローラパックをさしこみ直す。」を選び、正しくコントローラパックを接続しなおして下さい。
2. コントローラパックを接続しなおしても同じメッセージが表示される場合、コントローラパックが壊れている可能性があります。その場合「データを修復する。」を選んで下さい。ただし修復をおこなった場合、コントローラパックに入っているデータが失われる事がありますのでご注意下さい。

※必ず修復できるとは限りません。その場合、別のコントローラパックに差しかえて試してみてください。

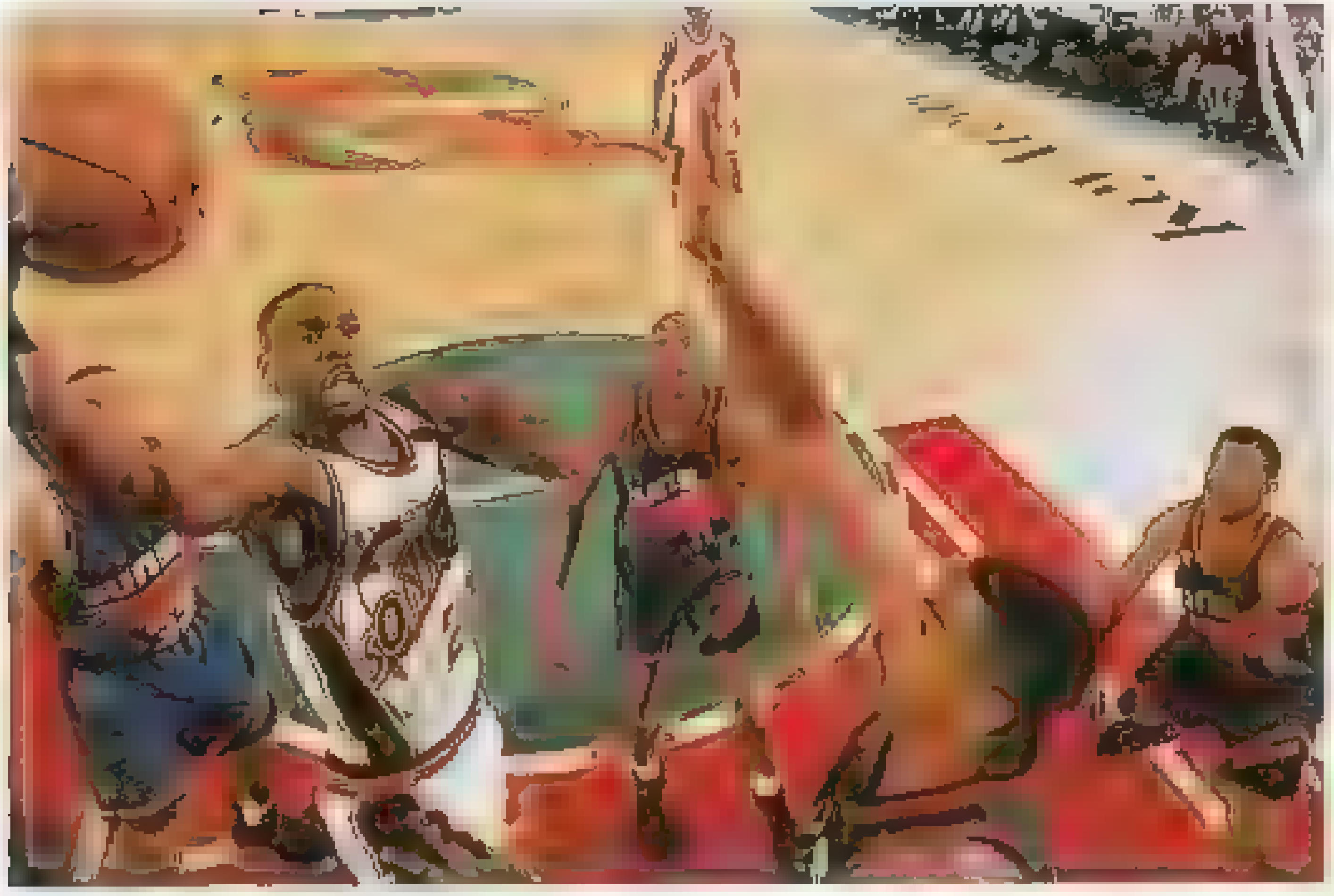
振動パックについて

このソフトは「振動パック（別売）」に対応しています。振動パックをコントローラにセットするとゲーム中、プレイヤーがダンクシュートを決めた時や、ファウルされた時にコントローラが振動します。

◆ コントローラパックを使ってゲームをする場合、コントローラパックを1Pコントローラに装着した状態でゲームを始め、画面の指示に従って、コントローラパックと振動パックを差し替えてください。

◆ データをセーブ、ロードする時、画面の指示に従って、振動パックとコントローラパックを差し替えてください。

画面上で指示があるまで、ゲームの途中で振動パックを抜き差ししないでください。



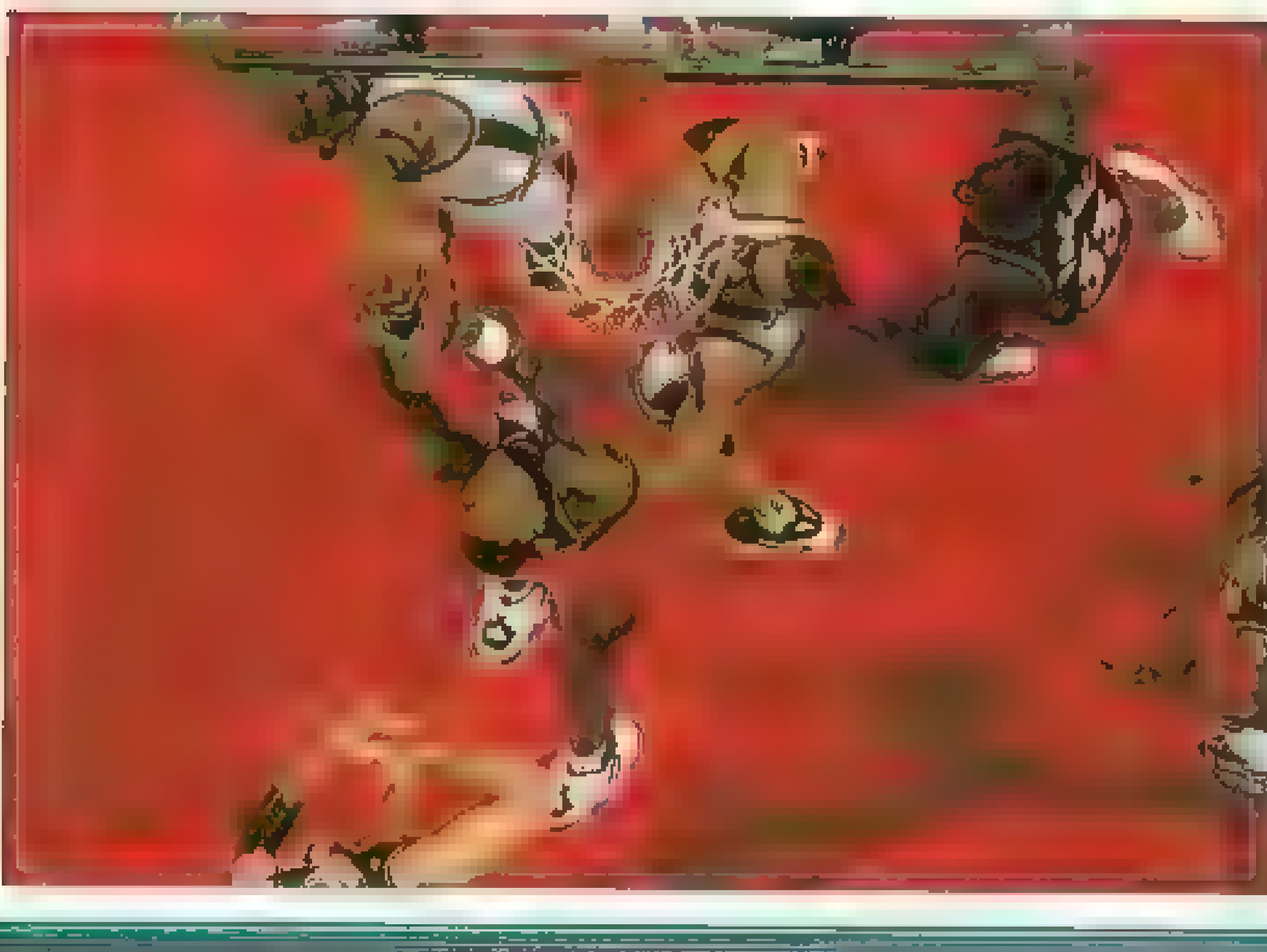
NBA(National Basketball Association)

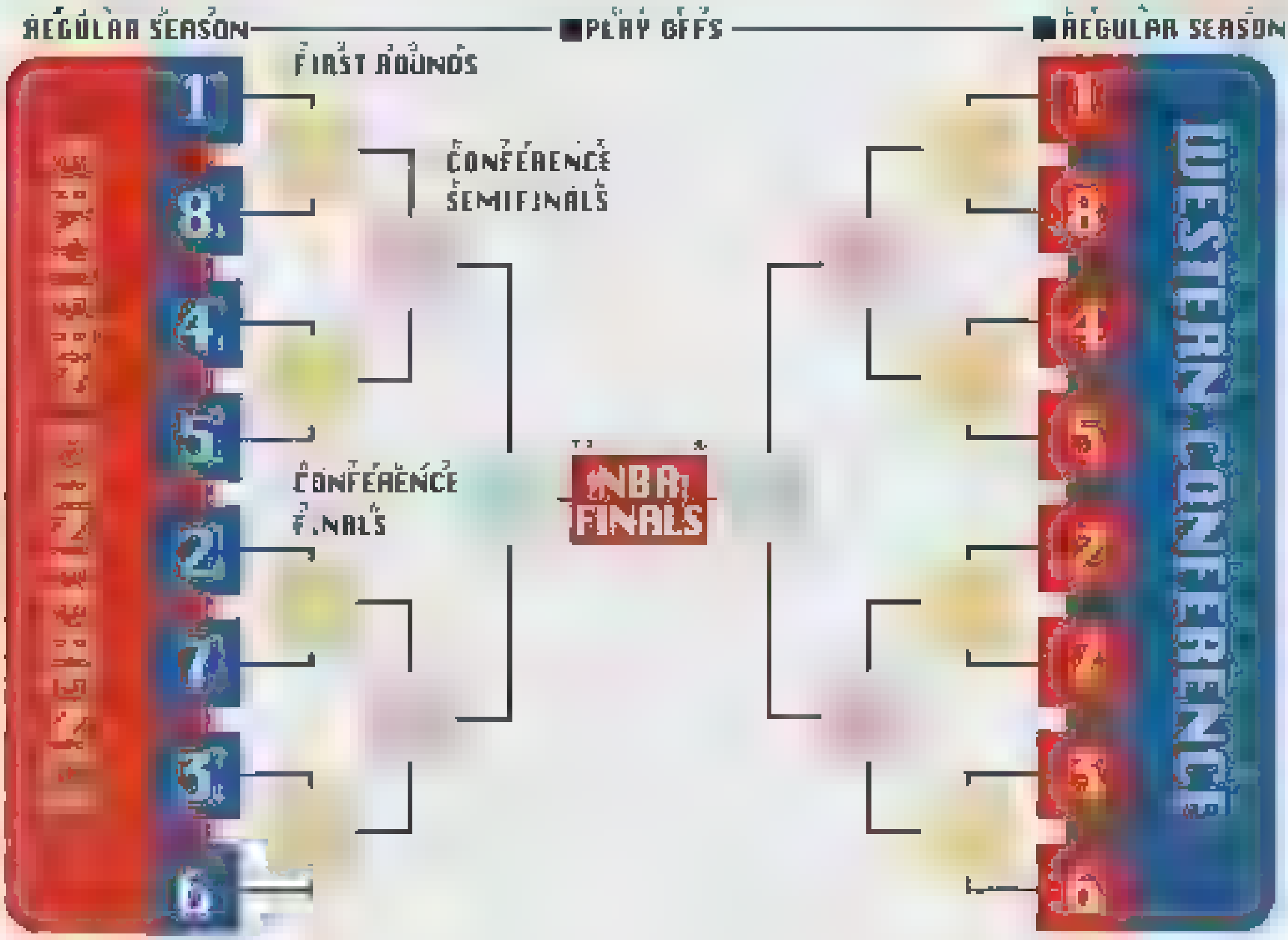
世界トップの実力と、華やかなスター選手のプレイで、人気のあるアメリカの

バスケットボールリーグ。

スピード感、迫力共に本物のNBAのような激しい試合を勝ち抜き、

NBAチャンピオンを目指せ!!





■ NBA参加チーム

WEST14チーム、EAST15チームの計29チーム。

■ レギュラー・シーズン

レギュラー・シーズンでは、各所属地区で全82試合を戦い、所属地区の勝率上位8チームに入ることを目標としよう。

■ プレイオフ トーナメント

勝率上位16チームが、NBAチャンピオンを目指してトーナメントを戦います。
ラリー・オブライエン(優勝トロフィー)はどのチームの手に・・・!?

ゲームの始め方

● NINTENDO 64にカセットを正しくセットし、コントローラの接続、コントローラパックの装着の確認をしてください。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。

● 電源スイッチを入れ、タイトル画面でSTARTボタンを押します。

★電源を入れる時、3Dスティックには触れないでください。

ノートがない場合は、ノート作成画面が表示されます。

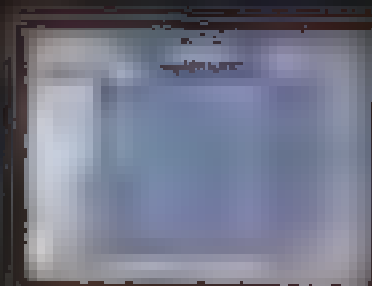
※ノート作成についてはP.7をお読みください。

★このゲームのノートがない場合、データのセーブはできません。

● 「Main Menu」が表示されます。
「Main Menu」には「Mode」、「Options」、「Game Config」、「Load」が表示されます。
「Mode」を選び、●ボタンで決定します。
※「Main Menu」の説明は、右の「Main Menuの説明」をお読みください。



● 各ゲームモードを選び、●ボタンで決定します。



Main Menuの説明

[illegible]

◆Exhibition ……… P.14

1～4人、対戦、協力プレイ

29チームの中から2チームを選んでプレイします。

◆All-Star ……… P.29

1～4人、対戦、協力プレイ

出場選手を自由に設定し、オールスター戦をプレイします。

◆Stats ……… P.33

'96～'97のスタッツ（チームやプレイヤーの成績、情報）を確認することができます。

◆Team Info. ……… P.33

全29チームの情報を見ることができます。

◆Playoffs ……… P.27

1～4人、対戦、協力プレイ

試合数、参加チーム数、対戦の組み合わせを設定し、プレイオフトーナメントをプレイします。

◆Season ……… P.30

1～4人、対戦、協力プレイ

試合を勝ち抜き、プレイオフトーナメントに進出し、NBAチャンピオンを目指します。

◆Schedule ……… P.33

'97～'98のシーズンのスケジュールを確認できます。

Options ……… P.[illegible]

ゲーム設定、ルール設定等、試合中に関するオプションの設定ができます。

[illegible] ……… P.34

キーコンフィグ、サウンド、アナウンスの設定ができます。

[illegible] ……… P.35

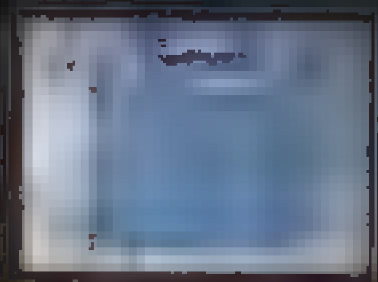
コントローラパックに保存された「Playoffs」、「Season」の試合データのロードができます。

各モードで試合をはじめる前にチーム選択、参加人数等の設定をします。

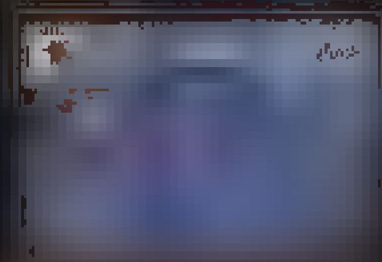
Exhibition

28チームの中から2チームを選んでプレイします。

- 「Main Menu」の「Mode」から「Exhibition」を選び、●ボタンで決定します。



- 対戦するチームの組み合わせと、どちらのチームでプレイするかを選択します。
3Dスティック(十字キー)←→で「HOME」、「AWAY」どちらでプレイするかを選び、3Dスティック(十字キー)↑↓で対戦する2チームを選び、●ボタンで決定します。



- Set Up画面で選手の入れ替えや登録解除、オリジナル選手の作成等ができます。
設定をしなければ初期設定でゲームを行います。
「O.K」で試合設定を終了します。



※ Set Up画面の内容はP.20をお読みください。

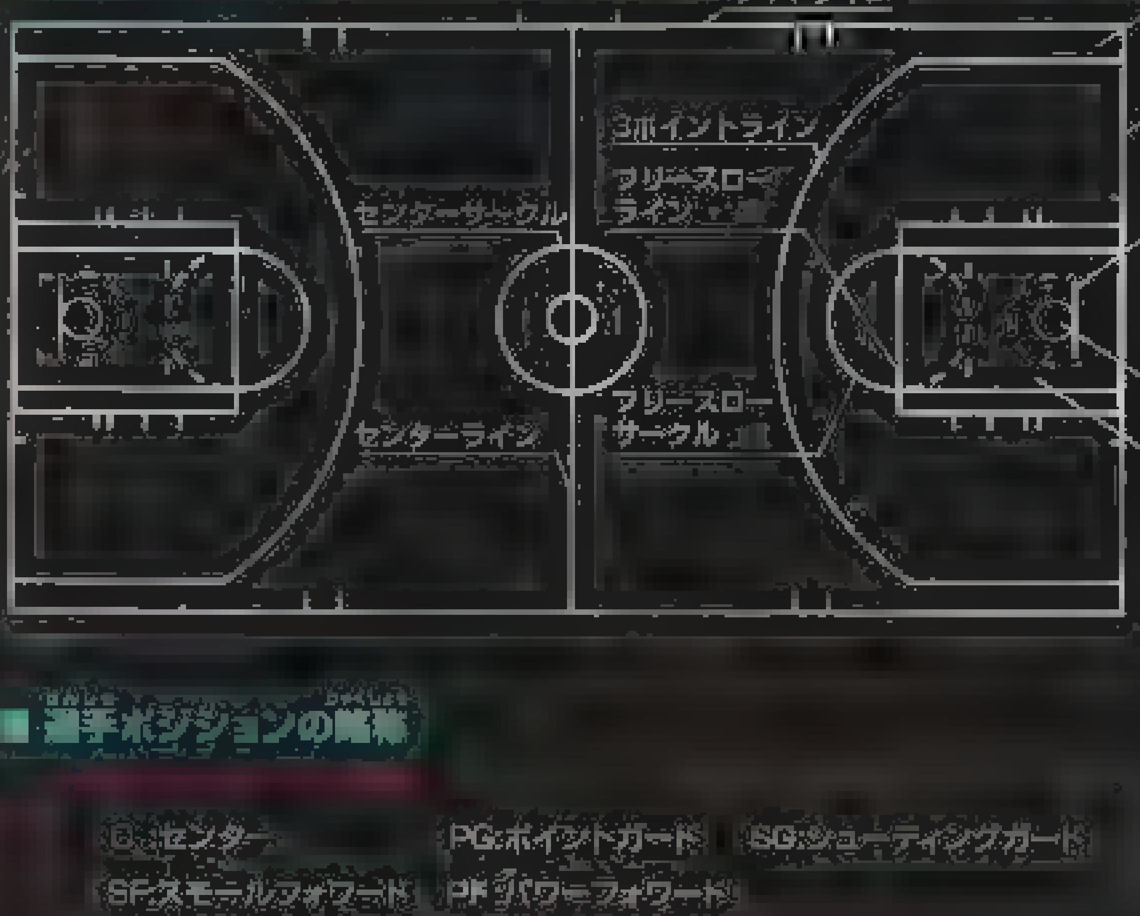
※ 試合設定終了後、振動パックが差し込まれていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用する場合、画面の指示に従い、コントローラに振動パックを差し込んでください。

ゲーム画面

■ 試合画面の説明



■ コートの名称



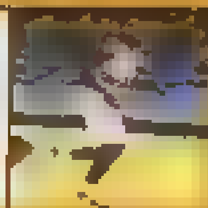
■ 選手ポジションの略称

C:センター　PG:ポイントガード　SG:シューティングガード
SF:スモールフォワード　PF:パワーフォワード

★3Dスティックは特に指定がない場合は全方向に対応しています。

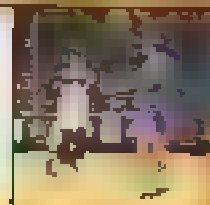
プレイヤーの基本操作

方向、移動



ジャンプボール/リバウンドキャッチ

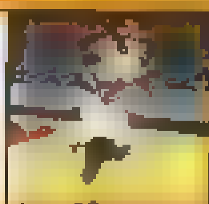
B





ダッシュ

3Dスティック ＋ Z



ドライブ

3Dスティック ＋ ▽



操作選手の切り替え

▷ ボールに近い選手に切り替わります。

3Dスティック ＋ ▷ 3Dスティックを入れた方向の選手に切り替わります。

オフェンス時の操作

A

Bボタンを押したまま Aボタンでジャンプパス



B

Bボタンでジャンプし離すとシュートします。



◁



シュートフェイク

B ＋ ◁ 同時押し



R

ゴールに対して背を向けた時



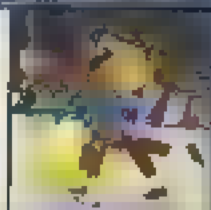
△



ディフェンス時の操作

[illegible]

Ⓐ



ブロックショット

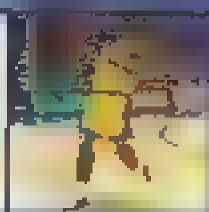
Ⓑ



[illegible]

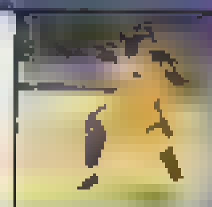
R + 3Dスティック

Rトリガーボタンを押したままプレイヤーの向きの反対に3Dスティックを入れる



パスコースチェック

◁



シュートの操作

[illegible]

ゴールの近くで
3Dスティック＋Ⓑボタン



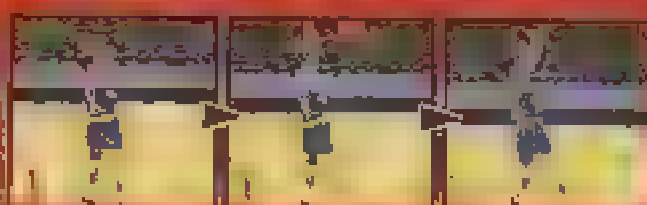
[illegible]

パスをする際、Ⓐボタンを押したままゴール下に行き、Ⓑボタン



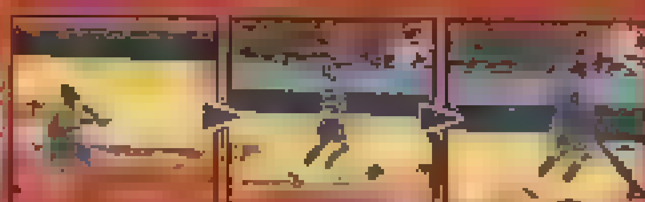
[illegible]

Rトリガーボタンを押したままゴール反対方向に3Dスティックを入れ、Ⓑボタン



リバウンドダンク

跳ね返ったボールにタイミングを合わせてⒷボタン



[illegible]

ゴールの近くでⒷボタン・
Ⓒボタンユニット◁（同時押し）



フリースローの操作

プレイヤーのシュート動作中にディフェンス側がファウルした場合、プレイヤーにフリースローが与えられます。

● 3Dスティック↓でボールの飛距離を調整し、コントロールゲージでボールをコントロールします。

★ ↓に引くほどボールの飛距離が伸びます。

コントロールゲージが中心に近いほど成功率が高くなります。

● 3Dスティックを離すとボールを投げます。



コントロールゲージ

INSTANT REPLAYの操作

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。

ポーズ画面で「INSTANT REPLAY」を選ぶと、試合のプレイを再生できます。

●ボタン	再生
●ボタン	一時停止
●ボタンユニット●	巻き戻し
●ボタンユニット●	早送り
●ボタンユニット●	コマ送り再生
●ボタンユニット●	コマ送り逆再生
■トリガーボタン	CAMERA VIEWの変更



■ INSTANT REPLAY時のカメラと視点の動きの変更

● Lトリガーボタンで CAMERA VIEWを「MANUAL CAMERA」に合わせます。

● ■トリガーボタンか■トリガーボタンを押すと、画面の中心にフレーム（視点）が表示されます。

カメラの動き

■トリガーボタン+●ボタン、●ボタン	カメラの高さ上下移動
■トリガーボタン+●ボタンユニット●、●	視点を中心に回転
■トリガーボタン+●ボタンユニット●、●	視点を中心にズーム

視点の動き

Rトリガーボタン+●ボタンユニット●、●	視点の左右移動
Zトリガーボタン+●ボタンユニット●、●	視点の前後移動

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。ポーズ画面で、試合設定の変更やタイムアウトをとることができます。
試合を再開する時は、もう一度STARTボタンを押すか「EXIT」を選び、●ボタンで決定します。



TIME OUT　自分のチームがボールを所有している時、選手の交代ができます。
各チームとも規定プレイ時間内に計7回のタイムアウトをとることができます。ただし、第4クォーターでは最高4回までしかタイムアウトをとることができません。
オーバータイムに入ると、それまでの残りタイムアウト数にかかわらず、計3回のタイムアウトをとることができます。
タイムアウト残り回数は、タイムアウトの横に表示されます。

※タイムアウトの回数制限は、「Options」の「TIME OUT LIMIT」で変更することができます。
※選手交代の方法は下の「選手交代の方法」をご覧ください。

- MEMBER CHANGE　ファウル時等に選手の交代ができます。
- CAMERA VIEW　視点の変更ができます。
- REPLAY ON/OFF　試合中のリプレイ表示をON/OFFで設定できます。
- INSTANT REPLAY　試合のプレイを再生できます。

※操作方法については左ページをご覧ください。

- GAME CONFIG　キーコンフィグ、サウンドの設定ができます。

※GAME CONFIGの説明はP.34をお読みください。

- RETRY　試合をやり直します。
- GAME QUIT　試合をやめて、「Main Menu」に戻ります。
- EXIT　試合に戻ります。

■選手交代の方法

1. 「TIME OUT」または「MEMBER CHANGE」を選び、●ボタンで決定します。
2. 現在プレイしている5人の中から交代したい選手を選び、●ボタンで決定します。
3. 交代する選手を選び、●ボタンで決定。選手が交代します。



各ゲームモードで試合の設定終了後、Set Up画面が表示されます。
選手の入れ替えや登録解除、オリジナル選手の作成等ができます。

★「All-Star」では、オリジナル選手の作成はできません。

★ Set Up画面で設定したデータは、Set Up画面の「Save」でセーブできます。



Orderについて

チーム内でのオーダー（スターティングメンバーの変更）ができます。

● 3Dスティック（+字キー）↑↓で「Order」を選び、Ⓐボタンで決定します。

★ 対戦相手がCPUの場合、3Dスティック（+字キー）←→でCPUチームのオーダーの変更ができます。



● プレイヤーリストから入れ替えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

● プレイヤーリストから入れ替える相手選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手が入れ替わります。

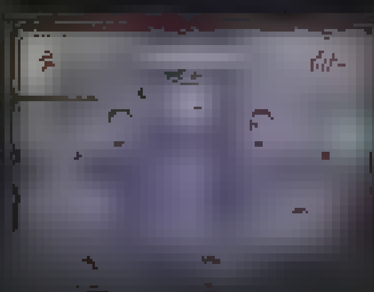
★ Rトリガーボタンで選手の詳しいデータを見ることができます。
ZLトリガーボタンでゼッケン入力画面が表示され、ゼッケンナンバーの変更ができます。

登録解除の方法

選手のチーム登録の解除ができます。登録解除された選手は、「F.A.」で再登録できます。

● プレイヤーリストから登録解除する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

● プレイヤーリスト最後尾の「REMOVE」を選び、Ⓐボタンで決定。チーム登録から解除されます。



Tradeについて

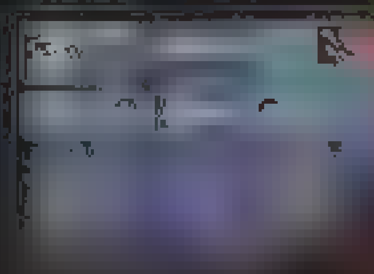
他のチームから選手のトレードができます。

3Dスティック（十字キー）↑↓で「Trade」を選びます。

※対戦相手がCPUの場合、3Dスティック（十字キー）←→でCPUチームのトレードができます。

プレイヤーリストからトレードしたい選手を選び、●ボタンで決定します。

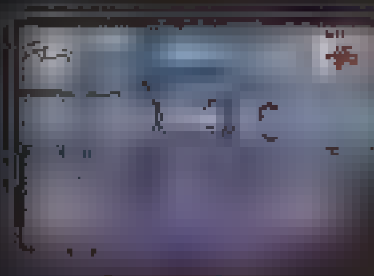
※■トリガーボタンで選手の詳しいデータを見ることができます。



チームリストからトレードする相手チームを選び、●ボタンで決定します。



トレードする相手チームのプレイヤーリストからトレードする選手を選び、●ボタンで決定します。



ゼッケン入力画面が表示されます。
(0〜99・00〜09)からゼッケンナンバーを選びます。
「O.K」を選び、●ボタンで決定します。

※すでにチーム内で使用されているゼッケンナンバーは選ぶことができません。



F.A.（フリーエージェント）について

チーム登録を解除したフリーエージェント選手を新たに登録することができます。

★ チームに登録できる選手は16人までです。プレイヤーリストに空きがない場合は登録できません。その場合、選手の登録解除を行い、プレイヤーリストに空きを作ってください。登録解除の方法についてはP.20をお読みください。

● 3Dスティック（十字キー）↑↓で「F.A.」を選び、●ボタンで決定します。
登録解除した選手が、F.A.選手リストに表示されます。

★ 対戦相手がCPUの場合、3Dスティック（十字キー）←→でCPUチーム側の登録ができます。



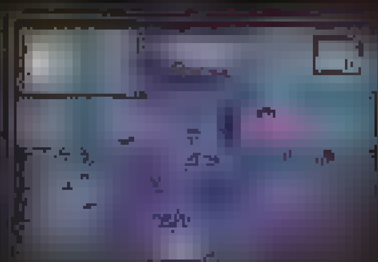
● F.A.選手リストから入団させる選手を選び、●ボタンで決定します。

★ ■トリガーボタンで選手の詳しいデータが表示されます。



● 入団させる選手のゼッケンナンバーを入力します。
（0～99・00～09）からゼッケンナンバーを選び、●ボタンで決定。プレイヤーリストにF.A.選手が登録されます。

★ すでにチーム内で使用されているゼッケンナンバーは選ぶことができません。



エディット

Editについて

選手のスタイル、タイプを自由に設定し、オリジナル選手を作ることができます。
作成した選手は選択チームのプレイヤーリストに登録されます。
「Order」で選手を入れ替えると、試合に出場できるようになります。

※「All-Star」では、「Edit」を選ぶことができません。

※チームに登録できる選手は15人までです。プレイヤーリストに空きがない場合は登録できません。その場合、選手の登録解除を行い、プレイヤーリストに空きを作ってください。登録解除の方法についてはP.20をお読みください。

- 「Edit」を選び、●ボタンで決定します。
- 名前、ゼッケンナンバー、ポジションをそれぞれ設定します。



※名前のアルファベットは●ボタンユニット ●、●で選びます。

※すでにチーム内で使用されているゼッケンナンバーは選ぶことができません。

- 身長・体重・顔・肌の色・各パラメータをそれぞれ設定します。各パラメータの最高値は30です。3Dスティック（十字キー）↑↓で項目を選び、3Dスティック（十字キー）←→で設定します。



HEIGHT	身長
WEIGHT	体重
FACE	顔
SKIN	肌の色

- 全ての設定が終了したら「O.K.」を選び、●ボタンで決定します。

■ Edit選手のロード（パラメータ変更）

- 「Edit」の中の「Load」を選び、●ボタンで決定します。
- 「はい」を選び、●ボタンで決定します。



- ロード画面が表示されます。
  「ロード」を選び、●ボタンで決定。ロードする選手を選び、●ボタンで決定します。

■ Edit選手の削除

- 「Edit」の中の「Load」を選び、●ボタンで決定します。
- 確認メッセージが表示されます。
  「はい」を選び、●ボタンで決定します。
- ロード画面が表示されます。
  「削除」を選び、●ボタンで決定。削除する選手を選び、●ボタンで決定します。

★ ●ボタンで「Edit」に戻ります。

★ Edit選手の登録されているチームが5人の場合、そのEdit選手の「削除」はできません。
その場合、チームのスターティングメンバーを6人以上にしてください。

Set Up画面のSaveについて

Set Up画面で設定した(Order・Trade・F.A.・Edit)データのセーブができます。



- Set Up画面で「Save」を選び、●ボタンで決定します。
- 確認メッセージが表示されます。
  「はい」を選び、●ボタンで決定します。

★このゲームのノートがない場合、データのセーブはできません。

Set Up画面のLoadについて

Set Up画面で設定した(Order・Trade・F.A.・Edit)データのロードができます。



- Set Up画面で「Load」を選び、●ボタンで決定します。
- 確認メッセージが表示されます。
  「はい」を選び、●ボタンで決定します。

クォーター終了時と試合終了時に試合のスタッツが表示されます。



- 1st QUARTER：1stクォーターのみのスタッツの確認ができます。
- 2nd QUARTER：2ndクォーターのみのスタッツの確認ができます。
- 3rd QUARTER：3rdクォーターのみのスタッツの確認ができます。
- 4th QUARTER：4thクォーターのみのスタッツの確認ができます。
- GAME：終了したクォーターのトータルスタッツの確認ができます。
- 96-97 SEASON：'96～'97年のスタッツの確認ができます。
- PLAYER STATS：選手を選択し、スタッツの確認ができます。
- STANDINGS：勝敗率の確認ができます。
- CONTINUE：次のクォーターに進みます。(4thクォーター終了時は次の項目に進みます。)

■スタッツの項目と見方

TOTAL POINTS
FIELD GOALS
3 POINTS
FREE THROWS
REBOUNDS
ASSISTS
STEALS
BLOCKS
FOULS
TURNOVERS
TIME OUT



得点
成功回数
回数
成功率(%)

◆選手スタッツの見方

ゼッケンナンバー
チーム名



ポジション
WEIGHT(体重)
HEIGHT(身長)

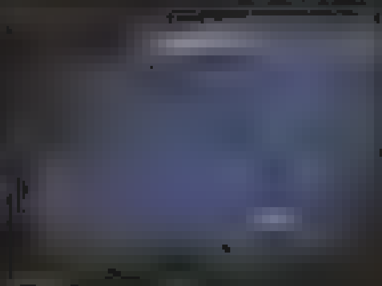
試合終了(Exhibition・All-Star)

画面の最後に「RETRY/END」の選択が表示されます。
続けてゲームをする場合は「RETRY」を選んでください。Set Up画面に進みます。
ゲームを終了する場合は「END」を選んでください。「Main Menu」に戻ります。

※「Playoffs」の試合終了についてはP.28を、「Season」の試合終了についてはP.32をご覧ください。

試合数、参加チーム数、対戦の組み合わせを設定し、プレイオフトーナメントをプレイします。

- 「Main Menu」の「Mode」から「Playoffs」を選び、●ボタンで決定。プレイオフ設定画面が表示されます。



- 参加チーム数、プレイオフ試合数をそれぞれ設定します。3Dスティック（✚字キー）↑↓で項目を選び、3Dスティック（✚字キー）←→で設定します。「O.K.」を選び、●ボタンで決定します。

FIRST ROUND 16/CONFERENCE SEMIFINAL 8/CONFERENCE FINAL 4（参加チーム数）：16、8、4チームから選びます。

SERIES LENGTH（プレイオフ試合数）

5-7-7-7：1回戦は3勝先取、後はファイナルまで4勝先取。
3-5-5-5：1回戦は2勝先取、後はファイナルまで3勝先取。
1-3-3-3：1回戦は1戦勝負、後はファイナルまで2勝先取。
1-1-1-1：ファイナルまで、全て1戦勝負。

- チーム選択画面が表示されます。●プレイヤーのチームを選び、●ボタンで決定します。



- EAST、WESTそれぞれ順位表が表示されます。順位表の中で、自由にチームの入れ替えが行えます。

STATS：プレイオフ中と'96～'97シーズンのスタッツデータを見ることができます。

※詳しくはP.28をご覧ください。

- Set Up画面で選手の入れ替えや登録解除、オリジナル選手の作成等ができます。設定をしなければ初期設定でゲームを行います。「O.K.」で試合設定を終了します。

※Set Up画面の内容はP.20をお読みください。

★試合設定終了後、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用する場合、画面の指示に従い、コントローラに振動パックを装着してください。

PlayoffsのStatsについて

「Playoffs」の「Stats」(97-98SEASON)は、プレイヤーの設定や成績によって、変動します。

- 96-97SEASON：'96～'97年のスタッツの確認ができます。(変動はしません。)
- 97-98SEASON：プレイオフ中のスタッツの確認ができます。
- TEAM SELECT：チームのスタッツの確認ができます。
- PLAYER STATS：選手を選びスタッツの確認ができます。
- STANDINGS：勝敗率の確認ができます。
- EXIT：トーナメント表に戻ります。

プレイヤーを選択する場合

1. 「TEAM SELECT」を選び、●ボタンで決定します。
   選手の所属しているチームを選んだ後、●ボタンで項目選択に戻ります。
2. 「TEAM SELECT」に合わせ、3Dスティック(✚字キー)⇦⇨で「PLAYER STATS」を選び、●ボタンで決定します。
3. 選手リストの中から選手を選びます。

Playoffsの試合終了画面

1. 試合終了後、試合のスタッツが表示されます。
   各クォーターのスタッツや、選手のスタッツを見ることができます。
2. 画面の最後に「SAVE/NEXT/END」の選択が表示された場合、試合結果をセーブすることができます。
   次の試合に進む場合は「NEXT」を選び、●ボタンで決定します。
   ゲームを終了する場合は「END」を選び、●ボタンで決定。「Main Menu」に戻ります。
   セーブをする場合は「SAVE」を選び、●ボタンで決定。確認メッセージが表示されます。
   「はい」を選び、●ボタンで決定。「Playoffs」の試合データ、「Playoffs」のスタッツ、「Options」、「Game Config」データがコントローラパックに保存されます。

★このゲームのノートがない場合、データのセーブはできません。

出場選手を自由に設定し、オールスター戦をプレイします。

1. 「Main Menu」の「Mode」から「All-Star」を選び、●ボタンで決定。コントローラ画面が表示されます。
3Dスティック（✚字キー）←→で「EAST」「WEST」どちらのチームでプレイするかを選び、●ボタンで決定します。



2. Set Up画面で選手の入れ替えや登録解除等ができます。
設定をしなければ初期設定でゲームを行います。
「O.K.」で試合設定を終了します。

※Set Up画面の内容はP.20をお読みください。

※試合設定終了後、振動パックが差し込まれていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。
振動パックを使用する場合、画面の指示に従い、コントローラに振動パックを差し込んでください。

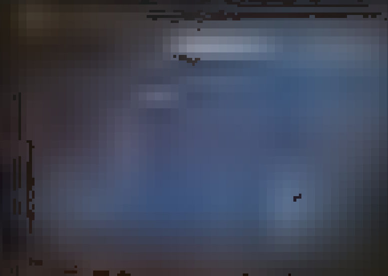
All-Starの試合終了画面

1. 試合終了後、試合のスタッツが表示されます。
各クォーターのスタッツや選手のスタッツを見ることができます。

2. 画面の最後に「RETRY/END」の選択が表示されます。
続けてゲームをする場合は「RETRY」を選んでください。Set Up画面に進みます。
ゲームを終了する場合は「END」を選んでください。「Main Menu」に戻ります。

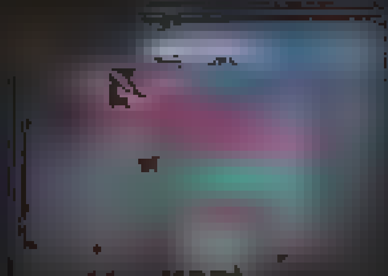
試合を勝ち抜き、プレイオフトーナメントに進出し、NBAチャンピオンを目指します。

「Main Menu」の「Mode」から「Season」を選び、●ボタンで決定。シーズン設定画面が表示されます。
ゲーム数、プレイオフ試合数、トレードデッドラインをそれぞれ設定します。
3Dスティック（十字キー）↑↓で項目を選び、3Dスティック（十字キー）←→で設定します。
「O.K.」を選び、●ボタンで決定します。



SEASON LENGTH（ゲーム数）：28、56、82試合から選びます。
PLAYOFFS LENGTH（プレイオフ試合数）
5-7-7-7：1回戦は3勝先取、後はファイナルまで4勝先取。
3-5-5-5：1回戦は2勝先取、後はファイナルまで3勝先取。
1-3-3-3：1回戦は1戦勝負、後はファイナルまで2勝先取。
1-1-1-1：ファイナルまで、全て1戦勝負。
TRADE DEADLINE：トレードデッドラインを「ON」にするとトレード期限が設定されます。
2月20日までがトレード可能期間です。

チーム選択画面が表示されます。
プレイするチームを選び、●ボタンで決定します。



「Schedule」が表示されます。シーズンのスケジュールの確認、シミュレートができます。



- 試合結果(点数)――――――試合結果(点数)を表示します。
- チーム選択――――――3Dスティック(✚字キー)⬅➡でチームを選択します。
- USER TEAM SCHEDULE――――ユーザーチームのみの試合スケジュールが表示されます。
- ALL TEAM SCHEDULE――――ユーザーチームも含めて、全てのNBAチームのスケジュールが表示されます。その他、各チームごとのスケジュールを見ることができます。
- Schedule――――――チーム選択で選んだスケジュールが表示されます。3Dスティック(✚字キー)⬅➡で切り替わります。
- Stats――――――シーズン中と'96～'97シーズンのスタッツを見ることができます。
- Simulate――――――スタッツをもとに試合をシミュレーションし、試合結果を出します。
- Reset――――――ユーザーチームの中で、まだ行っていない一番古い試合スケジュールまでスキップします。
- O.K――――――Set Up画面に進みます。

Set Up画面で選手の入れ替えや登録解除、オリジナル選手の作成等ができます。
設定をしなければ初期設定でゲームを行います。
「O.K」で試合設定を終了します。

※Set Up画面の内容はP.20をお読みください。

★試合設定終了後、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用する場合、画面の指示に従い、コントローラに振動パックを装着してください。

SeasonのStatsについて

「Season」の「Stats」(97-98Season)は、プレイヤーの設定や成績によって、変動します。

- 96-97SEASON　96～97年のスタッツの確認ができます。(変動はしません。)
- 97-98SEASON　ゲーム進行中のスタッツの確認ができます。
- TEAM SELECT　チームを選択します。
- PLAYER STATS　選手を選択し、スタッツの確認ができます。
- STANDINGS　勝敗率の確認ができます。
- EXIT　「Schedule」に戻ります。

チームを選択する場合

- 3Dスティック(✚字キー)↑↓で「TEAM SELECT」を選び、●ボタンで決定します。
- 3Dスティック(✚字キー)↑↓でチームを選びます。

プレイヤーを選択する場合

- 選手の所属しているチームを選択した後、●ボタンで項目選択に戻ります。
- 3Dスティック(✚字キー)↑↓で「TEAM SELECT」に合わせ、3Dスティック(✚字キー)←→で「PLAYER STATS」を選び、●ボタンで決定します。
- 選手リストの中から選手を選びます。

Seasonの試合終了画面

- 試合終了後、試合のスタッツが表示されます。
各クォーターのスタッツや、選手のスタッツを見ることができます。
- 画面の最後に「SAVE/NEXT/END」の選択が表示された場合、試合結果をセーブすることができます。次の試合に進む場合は「NEXT」を選び、●ボタンで決定します。
ゲームを終了する場合は「END」を選び、●ボタンで決定。「Main Menu」に戻ります。
セーブをする場合は「SAVE」を選び、●ボタンで決定。確認メッセージが表示されます。
「はい」を選び、●ボタンで決定。「Season」の試合データ、「Season」のスタッツ、「Options」「Game Config」データがコントローラパックに保存されます。

★このゲームのノートがない場合、データのセーブはできません。

Stats/Schedule/Team Info.

Stats



チームや選手を選び、'96～'97のシーズンデータに基づいたスタッツ(チームやプレイヤーの成績、情報)を確認することができます。

- TEAM SELECT：チームのスタッツの確認ができます。
- PLAYER STATS：選手のスタッツの確認ができます。
- STANDINGS：勝敗率の確認ができます。
- EXIT：「Mode」に戻ります。

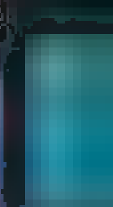
■プレイヤーを選択する場合

1. 「TEAM SELECT」を選び、●ボタンで決定します。
   選手の所属しているチームを選んだ後、●ボタンで項目選択に戻ります。
2. 「TEAM SELECT」に合わせ、3Dスティック(✚字キー)←→で「PLAYER STATS」を選び、●ボタンで決定します。
3. 選手リストの中から選手を選びます。

Schedule

'97～'98のシーズンのスケジュールを確認できます。





- チーム選択
  ALL TEAM SCHEDULE：全てのNBAチームのスケジュールが表示されます。その他、各チームごとのスケジュールを見ることができます。
- スケジュール：チーム選択で選んだスケジュールが表示されます。
- O.K：「Mode」に戻ります。

Team Info.

全29チームの情報を見ることができます。

- 3Dスティック(✚字キー)←→でDIVISIONが切り替わります。

Options

ゲーム設定、ルール設定等、試合中に関するオプションの設定ができます。

● 3Dスティック（✚字キー）↑↓で項目を選び、3Dスティック（✚字キー）←→で設定します。

◆ QTR. LENGTH　3分、5分、8分、12分の中から1クォーターの長さを設定できます。
★1試合は4つのクォーターから構成されています。

◆ LEVEL　難易度を3段階の中から設定できます。

◆ STAMINA　選手が試合中に疲労するかをON/OFFで設定できます。
★スタミナは1試合が終了すれば回復します。

◆ TIME OUT LIMIT　タイムアウトの回数制限をYES/NOで設定できます。

◆ REPLAY　試合中のリプレイ表示をON/OFFで設定できます。

◆ PLAYER DISPLAY　試合中の選手の識別表示を名前、ゼッケン、表示なしの中から設定できます。

◆ CAMERA VIEW　試合中の視点を設定できます。

◆ RULES　試合のルールを設定できます。
※ルールの内容はP.36をお読みください。

◆ RESET　初期設定に戻します。

◆ EXIT　「Main Menu」に戻ります。

Game Config

キーコンフィグ、サウンド、アナウンスの設定ができます。

◆ キーコンフィグ変更の仕方

● 変更したい項目を3Dスティック（✚字キー）↑↓で選び、変更したいボタンで決定します。

◆ SOUND OUT　ゲーム中のサウンドの設定をステレオ、モノラルで設定できます。

◆ ANNOUNCE　ゲーム中のアナウンスをON/OFFで設定できます。

◆ RESET　初期設定に戻します。

◆ EXIT　「Main Menu」に戻ります。

コントローラパックに保存された「Playoffs」、「Season」の試合データ、「Playoffs」、「Season」のスタッツデータ、「Options」、「Game Config」データのロードができます。



1. 「Main Menu」で「Load」を選び、Ⓐボタンで決定します。
2. 確認メッセージが表示されます。
「はい」を選び、Ⓐボタンで決定します。
3. ロード画面で、読み込みたい項目を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆ Playoffs：コントローラパックに保存された「Playoffs」の試合データ、「Playoffs」のスタッツ、「Options」、「Game Config」データがロードされます。
◆ Season：コントローラパックに保存された「Season」の試合データ、「Season」のスタッツ、「Options」、「Game Config」データがロードされます。
◆ EXIT：「Main Menu」に戻ります。



試合のルール

◆ 1クォーター（3.5.8.12分）×4クォーターで行われます。
引き分けは無く、同点の場合はオーバータイムとなります。
オーバータイム終了時で同点の場合は、勝敗が決まるまでオーバータイムされます。

◆ 得点は3ポイントラインの外からシュートした場合は3点、敵のファウルでフリースローを得た場合は1点、それ以外のシュートは2点となります。

フリースロー

自分がシュート体制に入ってからシュートするまでに相手にファウルをされると、フリースローが与えられます。

◆ ディフェンシブファウルの時、シュートが成功していた場合（バスケットカウント）
- 得点を加算した上、1スロー

◆ ディフェンシブファウルの時、シュートが失敗していた場合
- 2スロー：2ポイントシュートだった時
- 3スロー：3ポイントシュートだった時

ファウル

◆ ファウルは大きく分けて「バイオレーション」と「ファウル」があります。バイオレーションの場合、試合は敵チームのスローインから再開されます。ファウルはオフェンス時とディフェンス時で扱いが異なります。

◆ 基本的にシュート動作中にディフェンス側がファウルした場合、敵チームにフリースローが与えられます。オフェンス側のファウルは常に敵チームのスローインとなります。なお、シュート中以外のディフェンス側のファウルは、敵チームからのスローインで試合が再開されます。

◆ 以下のファウル、バイオレーションは「Options」の「RULES」で変更することができます。

- OUT OF BOUNDS・・・・・・・・ボールがサイドライン、エンドラインからコートの外に出てしまうことです。ボールが外に出た場所からスローインで試合を再開します。
- SHOT CLOCK VIOLATION・・・オフェンス側のプレイヤーが24秒以内にシュートをしない場合、相手側のボールになります。
- 10 SECOND VIOLATION・・・10秒以内に相手側のコートにボールを運ばなければ、相手側のボールになります。
- 5 SECOND VIOLATION・・・・5秒以内にコートの中にスローインをしなければ、相手側のボールになります。
- 3 SECOND VIOLATION・・・・自分が攻めているコートのペイント上に3秒以上立ち止まると、相手側のボールになります。
- BACK COURT・・・・・・・・・・オフェンス時に敵コートへ運んだボールを、自分のコート側へ戻すことです。
- TRAVELING・・・・・・・・・・・ボールを持ったまま、決められた範囲を越えて足を動かすとバイオレーションとなります。
- GOAL TENDING・・・・・・・・・相手のシュートが落下し始めてから、リングよりも高い位置でボールに触れると、ゴールしたとみなされ相手の得点となります。
- FOUL OUT・・・・・・・・・・・・個人のファウルを6回とられると退場となり、その試合には復帰することができなくなります。
- FT. PENALTY SITUATIONS・・チームのファウルを5回以上とられると、相手チームにフリースローが与えられます。

この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

使用上のご注意

⚠警告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL 03-3348-4500(直)
大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06-334-0335(直)

●製品に関するお問い合わせは● フリーダイヤル 0120-086-573
お客様相談室
コナミホットライン
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00
午後 1:00~5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。

開発:コナミ コンピュータ エンタテイメント 大阪　インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp/kceo/